

- ✓

**Complemento no calificado:** Estudio de caso: El papel de un Scrum Master  
30 min
- ✓

**Lectura:** Resumen del módulo 1: El papel del Scrum Master  
5 min
- ✓

**Tarea de práctica:** Prueba práctica del módulo 1: El papel del Scrum Master  
Enviado
- 📖

**Lectura:** Módulo 1 Glosario: El papel del Scrum Master  
10 min
- 📝

**Tarea calificada:** Módulo 1 Cuestionario graduado: El papel del Scrum Master  
30 min
- 🗨️

**Cuadro de aviso de la discusión:** Sugerencia para el debate: Preséntese y explique por qué está interesado en Scrum  
3 min

# Módulo 1 Glosario: El papel del Scrum Master

Traducido automáticamente

Término	Definición
Ágil	Ciclo de vida óptimo cuando la frecuencia de entrega es alta y el cambio previsto es elevado.
Bloqueadores	Cuestiones o problemas que impiden a un equipo de desarrollo progresar en un Sprint.
Gráfico Burndown	Radiador de información que muestra gráficamente el progreso del equipo para completar las Historias de Usuario.
Ceremonias	Eventos que incluyen la planificación del Sprint, el Sprint, las revisiones y las retrospectivas.
Entrenador	Proceso llevado a cabo para mejorar el rendimiento y la confianza de los miembros del equipo.
Cristal	Metodología ágil que es un marco ágil que pone el foco en la interacción entre los individuos más que en los procesos y herramientas utilizados.
Scrum diario/Reunión diaria Stand-up	Ceremonia Scrum que se lleva a cabo durante 15 minutos cada día para asegurarse de que el Sprint avanza e identificar posibles bloqueos.
Hecho	Hecho se realiza cuando todos los criterios de solución para una Historia de Usuario se logra a satisfacción del cliente.
Equipo de desarrollo	Miembros del equipo comprometidos a crear incrementos utilizables durante cada Sprint.
Escudo de distracción	Blindar al equipo de distracciones externas. Cree un entorno en el que el equipo pueda centrarse en el trabajo que tiene entre manos.
DSDM	Método de Desarrollo Dinámico de Sistemas. Marco ágil de entrega de proyectos utilizado inicialmente como método de desarrollo de software.
Conflicto disfuncional	Conflicto que puede provocar sentimientos y resultados negativos.
Control empírico del proceso	Promueva la transparencia, asegúrese de que se realizan las inspecciones necesarias y colabore con el equipo para adaptarse a los cambios.
Programación Extrema (XP)	Metodología de desarrollo de software destinada a mejorar la calidad del software y la capacidad de respuesta a los requisitos cambiantes de los clientes.
Facilitar	Dirigir las comunicaciones y la colaboración para lograr un resultado.
Conflicto funcional	Conflicto que puede dar lugar a sentimientos y resultados positivos.
Impedimentos	Cuestiones o problemas que impiden a un equipo de desarrollo progresar en un Sprint.
Radiadores de información	Formas de comunicación ágiles que son transparentes y están disponibles para todas las partes interesadas.
Tablero Kanban	Herramienta utilizada para mostrar todas las tareas pendientes en un Sprint y su estado.



<b>Desarrollo de Software Lean (LSD)</b>	Un marco ágil basado en la optimización del tiempo y los recursos de desarrollo, la eliminación de los residuos y, en última instancia, la entrega de sólo lo que el producto necesita.
<b>MVP</b>	Producto Mínimo Viable. El incremento de producto desarrollado durante un Sprint determinado. El incremento debe tener valor para el cliente.
<b>Predictivo</b>	Ciclo de vida en el que el alcance del proyecto, los calendarios y los presupuestos se determinan al principio del proyecto. Mejor si los requisitos de entrega son bajos y los cambios son escasos.
<b>Lista de productos pendientes</b>	Un repositorio de Historias de Usuario priorizadas desarrolladas y gestionadas por un Propietario de Producto.
<b>Propietario del producto</b>	Función adaptable. Mantiene el Product Backlog, desarrolla Historias de Usuario y actúa como Voz del Cliente.
<b>Jefe de Proyecto</b>	Persona asignada por la organización para dirigir el equipo. Responsable de los objetivos del proyecto.
<b>Calidad</b>	Proporcionar un producto o servicio que se ajuste a los requisitos y sea apto para su uso.
<b>Perfeccionamiento</b>	Acto de actualizar la cartera de productos en función de los cambios en los requisitos del producto.
<b>Retrospectiva</b>	Ceremonia realizada al final de cada Sprint para determinar qué ha ido bien, qué debe cambiar el equipo y cuál es un cambio que el equipo perseguirá durante el siguiente Sprint.
<b>SAFe</b>	Marco Ágil Escalado. Conjunto de patrones de organización y flujo de trabajo destinados a guiar a las empresas en el escalado de prácticas ágiles y lean.
<b>Scrum</b>	Una forma popular de agilidad utilizada por la mayoría de los profesionales ágiles.
<b>Scrum Master</b>	Rol adaptativo. Forma y entrena al equipo de desarrollo. Garantiza el cumplimiento de todos los procesos ágiles.
<b>Autoorganizarse</b>	Capacidad de un equipo para organizarse y emprender las acciones adecuadas sin necesidad de dirección por parte de la dirección.
<b>Sprint/Iteración</b>	Periodo de tiempo en el que se ejecuta un proyecto adaptativo o ágil. Generalmente, el tiempo se encaja en 15 o 30 días.
<b>Sprint Backlog</b>	Una lista de tareas para apoyar una Historia de Usuario desarrollada por un equipo de desarrollo Scrum.
<b>Sprint Demo/Review</b>	Ceremonia en la que el propietario del Producto presenta la funcionalidad desarrollada por el equipo durante un Sprint y recibe comentarios y aceptación.
<b>Planificación del Sprint</b>	El equipo Scrum determina qué Historias de usuario se llevarán a cabo durante un Sprint. Se desarrolla el backlog del Sprint para ejecutar las Historias de Usuario.
<b>Historias de Usuario</b>	Un requisito definido por la función, la necesidad y el valor desarrollado por un Propietario del Producto.
<b>Velocidad</b>	La cantidad de trabajo que un equipo puede completar en un determinado Sprint.



Marcar como completo



Me gusta



No me gusta



Informar de un problema

